«Go-Go Club» dá notícias

Por JOÃO CRUZ

Micromania em mais uma edição a dar continuidade a todas as possíveis solicitações dos seus jovens leitores... O Nuno Mesquita, da Rua Camilo Castelo Branco, 34, 3880 Ovar, gostaria que o ajudassem no seguinte lote de jogos: DISTIN, LA ABADIA DEL CRIMEN, SOULK OF A ROBOT, ZAKIL WOOD, RETURN TO EDEN, WINTER OLYMPICS, THE LIVING DAYLIGHTS, DAMBUSTERS, ROBO FROG (de MSX) CHOPER, BATTLE MIDWAY, JACK THE NIPPER, KNIGHT TIME. Além disso, o Nuno gostaria que entrassem em contacto com ele para troca de tudo relativo a este mundo de computadores e vídeo-jogos. De seguida temos notícias do «Go-Go Club», da Rua Comércio do Porto, 110-r/c esquerdo, — 4445 Ermesinde. São cinco amigos, o Bruno, o Marco, o Joe, o Noria e o Bernardo, todos possuídores de computadores diferentes e que estão dispostos a trocar mapas, dicas e qualquer outro assunto relativo a computadores. Os computadores disponíveis deste clube de amigos são: COMMODORE 64, (com e sem disk), PC e SPECTRUM. Este clube está aberto à inscrição de novos membros, para divulgação e troca de tudo relativo aos computadores, em especial aos vídeos-jogos. Quanto à pergunta que nos fazem, acerca de como enviar um mapa com todos os requisitos aceitáveis, para a rubrica Microclube desta secção, pode-se resumir basicamente no seguinte: sendo possível elaborar o mapa dentro das medidas 15 por 22 cm (para facilitar o enquadramento na página); ser desenhado a marcador de modo a tornar-se perceptível a quando da sua publicação (evitar o desenho a lápis, principalmente os contornos); no colorir, efectuá-lo com cores leves, chegando mesmo a usar lápis de cor, para os contornos se sobressaírem; apresentar no mapa além dos seus labirintos, uma decoração gráfica relativa ao jogo (ao tema do jogo), conferindo deste modo um aspecto visual muito mais enriquecedor ao trabalho e tornando-o, ao mesmo tempo, muito mais agradável, para quem o vai ver; elaborar sempre mapas originais e nunca usar fotocópias (sem qualquer alteração) de mapas outrora publicados... Em suma, são estas as condições básicas para a elaboração de um bom mapa, para ser publicado na rubrica Microclube desta secção. E com esta breve explicação terminados hoje por aqui, aguardando como sempre todas as vossas colaborações...

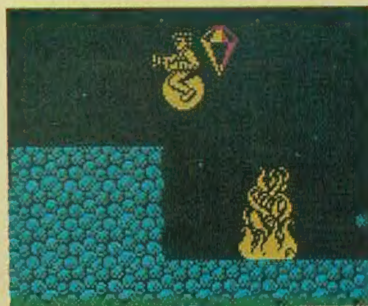
O QUE JÁ SE JOGA...



DELTA

Eis-nos perante mais um jogo pertencente à categoria dos denominados «shoot» em «up». Só que desta vez é somente mais um a juntar a tantos outros do mesmo estilo. Realmente, ficamos surpreendidos com a pobreza de ideias implementadas neste jogo. Se ainda estivéssemos naqueles tempos primordiais que levaram ao surgimento dos Spectrum, seria um jogo no mínimo cativante; mas depois de terem surgido clássicos tais como R-TYPE, NEMESIS, URIDIUM, entre muitos outros, deixa de fazer sentido como é possível surgirem ainda jogos como este DELTA. Só mesmo para coleccionadores! Graficamente o jogo é pobre e mesmo a nível de jogabilidade é tão deprimente que a certa altura se torna aborrecido. DELTA é dos tais jogos em que pegamos para ver como é e os abandonamos!

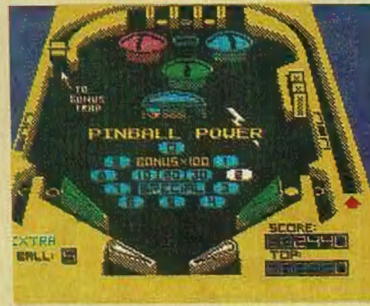
COMPUTADOR: SPECTRUM.
EDITOR: THALAMUS.
GÉNERO: ACÇÃO.
USA: TECLAS/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 10.
SOM 48 K: 08.
GRÁFICOS: 12. USO DA COR: 07.
MOVIMENTO: 10. ADICTIVIDADE: 10.
TOTAL: 11.
OPINIÃO: VEJA-O ANTES DE ADQUIRIR!



PSYCHO - HOPPER

Ao jogarmos este jogo um pouco bizarro, deparamo-nos com um tipo metido «à cyber-punk», sentado em cima de uma enorme bola saltitante (o space hopper), armado com uma potente pistola com munição infinita. É este o herói do jogo e é quem controlamos. O nosso objectivo é percorrer o mundo dos sonhos e recolher o maior número possível de cristais brilhantes que preambulam por entre diversos locais estratégicos do cenário deste PSYCHO HOPPER. O jogo em si revela uma aparente simplicidade, mas todo ele resulta numa aventura deveras aliciante de se jogar. O surgir constante dos diversos inimigos do mundo místico confere ao jogo uma adictividade bastante razoável, que é incrementada pela boa jogabilidade do mesmo. PSYCHO SOLDIER é a experimentar!

COMPUTADOR: SPECTRUM.
EDITOR: PLAYERS.
GÉNERO: ACÇÃO.
USA: TECLAS/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 16.
SOM 48 K: 16.
GRÁFICOS: 17.
USO DA COR: 17.
MOVIMENTO: 17.
ADICTIVIDADE: 18.
TOTAL: 17.
OPINIÃO: UM JOGO CATIVANTE!



3D PINBALL

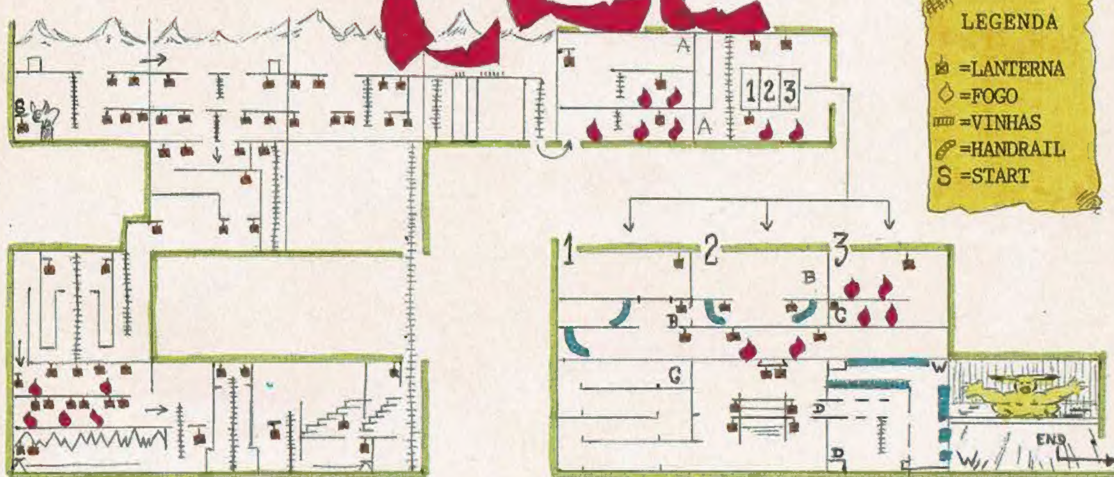
Será que simplicidade é a palavra de ordem para os programadores, actualmente? Umas vezes surgem jogos bastante similares a clássicos de outros tempos; outras vezes surgem jogos para serem jogados durante um par de horas e depois arrumar para o lado. 3D PINBALL parece estar integrado nesta última categoria, pois a sua falta de variação de desafios faz aborrecer mesmo os mais interessados deste tipo de jogos. A única mesa de «pinball» deste jogo dispõe de nove «puzzles» para obtermos bónus e não existe outra variação no cenário do jogo. Deste modo 3D PINBALL, apesar da razoável perfeição dos seus gráficos, não consegue cativar os apreciadores deste jogos por muito tempo. Neste domínio, a alternativa continua a ser o TIME SCANNER, da Activision!

COMPUTADOR: SPECTRUM.
EDITOR: MASTERTRONIC.
GÉNERO: PINBALL.
USA: TECLAS/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 14.
SOM 48 K: 17.
GRÁFICOS: 17.
USO DA COR: 17.
MOVIMENTO: 14. ADICTIVIDADE: 11.
TOTAL: 13.
OPINIÃO: POUCO VARIADO: POUCO ADICTIVO!



BRUCE LEE

POR: MICROMAN
(EDGAR & JOSÉ)
PARA: COMMODORE 64
SPECTRUM 48K



JOGOS DE TOPO

A C Ç Ã O	A V E N T U R A	L E I T O R E S
1 – KLAX	1 – CASTLE MASTER	1 – RAINBOW ISLANDS
2 – NINJA SPIRIT	2 – DARK SIDE	2 – KLAX
3 – RAINBOW ISLANDS	3 – AVENTURA ORIGINAL	3 – BLACK TIGER
4 – IMPOSSAMOLE	4 – JACK, THE RIPPER	4 – THE UNTOUCHABLES
5 – HAMMERFIST	5 – CARVALHO	5 – CHASE HQ

JUÍZES NACIONAIS

Vítor Miguel
M. dos Santos
Rua Padre Joaquim
das Neves, 445
4435 RIO TINTO

RICK DANGEROUS

Este vídeo-jogo desenrola-se num mundo desconhecido onde impera a aventura. Por entre grutas e pirâmides, onde existem várias armadilhas e obstáculos a superar, o nosso herói terá que combater várias máscaras que se encontram ao longo do percurso, obtendo assim a liberdade. Graficamente RICK DANGEROUS está muito bom, apresentando um grande realismo nos seus movimentos com elevado grau de adictividade, embora este jogo não seja de todo orginal.

APRESENTAÇÃO: 17.
GRÁFICOS: 19.
SOM 48 K: 17.
MOVIMENTO: 19.
ORIGINALIDADE: 17.
ADICTIVIDADE: 19.
TOTAL: 18.
OPINIÃO: UM JOGO NO MÍNIMO DIVERTIDO!



Nuno Miguel
Pereira Matias
Rua Fofim de Além,
39-r/c
4415 CARVALHOS

THE NEWZEALAND STORY

Quem diria que um jogo tivesse como principal intérprete um pintainho que, apenas equipado com um arco e flechas, tem que salvar vinte amigos do mesmo que foram raptados do zoo da Nova Zelândia. Bom, eu diria que era uma tentação! E não é que é mesmo? Uma vez mais, esta fabulosa empresa Ocean criou mais um espectacular jogo. A nossa missão é, como já disse, salvar os nossos amigos. Ao progredirmos no jogo, e durante esse trajecto, poderemos apanhar novas armas e nadar debaixo de água. THE NEWZEALAND STORY é a não perder!

APRESENTAÇÃO: 19.
GRÁFICOS: 19.
SOM 128 K + 2: 20.
MOVIMENTO: 19.
ORIGINALIDADE: 19.
ADICTIVIDADE: 20.
TOTAL: 19.
OPINIÃO: ACTIVIDADE CONSTANTE!